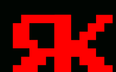
Jag kommer dö här



Du och några andra
är mitt i en
jordborg,

långt ned under
marken.

KARAKTÄRER

Välj var sin karaktär på följande sidor.

Skriv ut eller skriv av dem.

Geivir
Husa

t

Erfarenhet
Andra underskattar dig

t

Egenskap
Tålmodig

t

Färdighet
Spela underlägsen

t

Relation
Kvinnor håller ihop

t

Föremål
Synål

Sånt jag hittat och bär med mig

Sånt jag måste skriva ned för att minnas

Aldo
Lantarbetare

t

Erfarenhet
Hårt arbete lönar sig

t

Egenskap
Uthållig

t

Färdighet
Spela dum

t

Relation
Skyddar de utsatta

t

Föremål
Sked

Sånt jag hittat och bär med mig

Sånt jag måste skriva ned för att minnas

Leht
Körkarl

t	Erfarenhet Vänlighet lönar sig
t	Egenskap Smärttålig
t	Färdighet Spela imponerad
t	Relation Tyr sig till ensamma
t	Föremål Skosnöre

Sånt jag hittat och bär med mig

Sånt jag måste skriva ned för att minnas

Tahar
Tvätterska

t | Erfarenhet
Ärlighet lönar sig

t | Egenskap
Stark

t | Färdighet
Spela tuff

t | Relation
Imponeras av idealism

t | Föremål
Tvål

Sånt jag hittat och bär med mig

Sånt jag måste skriva ned för att minnas

Ishna
Gatsopare

t	Erfarenhet Vara uppmärksam lönar sig
t	Egenskap Fingerfärdig
t	Färdighet Spela rädd
t	Relation Ingjuter mod
t	Föremål Vaxbit

Sånt jag hittat och bär med mig

Sånt jag måste skriva ned för att minnas

BAKGRUND

Prata med de andra spelarna.

- Varför är du här?
- Varför är de andra här?

(Eller vet ni inte?)

- Känner ni varandra?

Två saker vet du.

Ni vill alla
ut härifrån.

Och du kommer dö här.

KRYCKOR

Du och alla andra kommer dö här men ni kommer att kämpa för era liv.

Du sätter dina falska förhoppningar till följande fem Kryckor:

·Nåt du varit med om (Erfarenhet)
·Hur du är (Egenskap)
·Nåt du kan (Färdighet)
·Nåt du har tillsammans med nån annan (Relation)
·Nåt du bär med dig (Föremål).

Koppla ihop en Krycka med en tärning (t4, t6, t8, t10, t12).

Skriv tärningens siffra på karaktärsbladet och lägg tärningen på kvadraten.

FÖRBEREDELSER

Plocka ut Utgångskortet.

Blanda korten med framsidan dold.

Ta fem gånger så många kort som antalet spelare. Lägg bort resten.

Blanda in Utgångskortet i den understa hälften kort i högen.

ATT SPELA

Varje kort är ett rum i jordborgen.

Dra ett kort och använd Kryckor och rollspelande för att överkomma Hindret.

Ett Hinder måste överkommas innan ni kan fortsätta.

Hinder är alla kort utom Tomt rum/ och Skattkista/

Det finns bara en väg ut - framåt.

Rita en karta över rummen i jordborgen medan ni spelar.

VARELSER I JORDBORGEN

Turas om att rollspela varelser som karaktärerna möter i jordborgen.

Karaktärerna utgör inget hot mot invånarna i jordborgen men de är inkräktare och såna tillåts inte bara passera hur som helst.

Invånarna i jordborgen är misstänksamma men oftast beredda att lyssna.

HINDER

Dra ett kort, läs översta stycket och prata om vad Hindret innebär för problem. Gör er egen tolkning.

Diskutera vidare vem av er som ska försöka övervinna det (karaktärer kan hjälpas åt, se SAMARBETE nedan) och sen också hur ni ska göra.

Bestäm vem av er som ska gestalta andra varelser och börja rollspela.

För att övervinna Hindret talar spelaren som ska övervinna Hindret om vilken Krycka hen använder.

Karaktären slår sedan den Kryckans tärning.

TÄRNINGSRESULTATET

4+ Lyckas

Du klarar det du ville och beskriver vad som händer.
- Lägg undan tärningen. Du kan inte använda den Kryckan mer.

1-3 Lyckas+

Du klarar det du ville men ett problem uppstod.
- Slå på tabellen på kortet. Beskriv vad som händer och skriv eventuellt ned karaktärsförändringen som en minnesanteckning.
- Ge tärningen till Häxdrottningen. Du kan inte använda den Kryckan mer.

SAMARBETE

Karaktärerna kan hjälpas åt att klara ett Hinder.

Alla inblandade spelare slår en tärning och motiverar hur deras Krycka bidrar till att överkomma Hindret. Det högsta resultatet avgör.

Är högsta värdet 4+ Lyckas karaktärerna. Ni klarar Hindret som ni ville och beskriver vad som händer.
- Lägg undan ALLA spelares tärningar. Ni kan inte använda de Kryckorna mer.

Är högsta värdet 1-3 Lyckas karaktärerna +. Ni klarar Hindret som ni ville men problem uppstår.
- Slå på tabellen på kortet. Beskriv vad som händer.
- Ge ALLA spelares tärningar till Häxdrottningen. Ni kan inte använda de Kryckorna mer.

SPELET SLUTAR

Spelet är slut direkt när Utgångskortet dras.

Karaktärerna överlevde mirakulöst. De lämnar jordborgen med sitt liv och hårresande historier. Hoppas de slipper hamna i samma situation fler gånger...

När Häxdrottningen får dubbelt så många tärningar som antalet spelare

ELLER

en spelare bara har en tärning kvar,

konfronterar Häxdrottningen karaktärerna i Tronrummet och försöker utplåna dem.

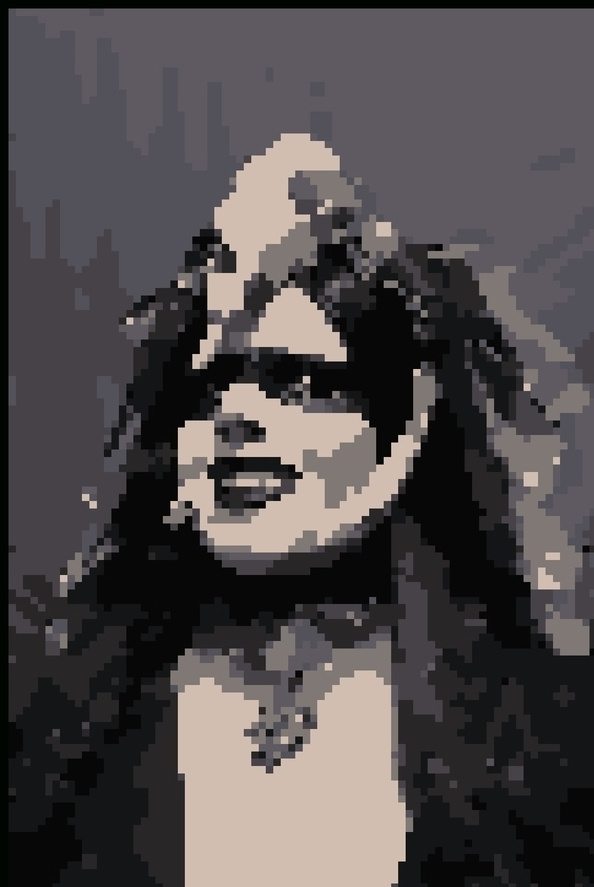
Varje spelare slår tärningen med högst värde på karaktärsbladet, en gång.

Häxdrottningen slår ALLA tärningar hon har och adderar dem. Har hon inte fått några tärningar, slår hon en t12. Summan jämförs med varje enskild spelares slag.

De spelare som fick högre värde än Häxdrottningen överlever och lyckas rymma från Tronrummet och ut ur jordborgen.

Övriga spelare dör.

Spelet är slut.



SPELKORT

Skriv ut eller av korten på styvt papper för enklare användning.

Ta fem gånger så många kort som antalet spelare.

Blanda in Utgångskortet i understa halvan.

Spelkorten är kodade så att ni kan använda en vanlig kortlek istället.

Svart och röd färg.
Valörerna ess (A) till kung (K).

Välj en röd och en svart färg. Ta bort svart kung.

A

UTGANG!

Ni har hittat utgången och är fria!

Ni har lyckats med det omöjliga och överlevt Häxdrottningens jordborg!

Spelet är slut.

2

ORCHER!

Ni överraskar 3 orcher som tatuerar varandra. Nålen går rakt genom huden. AJ!

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
3-4 Varför tappar du hoppet? (ta bort tärningen för färdighet)
5-6 Varför tappar du självförtroendet?

3

ORCHER!

Ni får 5 orcher som målar varningsskyltar att måla fel. De får börja om.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför litar de andra inte längre på dig?
3-4 Vad gör du som du ångrar sen?
5-6 Hur skadar du dig svårt (ta bort tärningen för egenskap)?

4

TROLL!

Ni stör 1 troll med migrän. Hen är oerhört vresig.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tänker du om (ta bort tärning för erfarenhet)?
3-4 Varför förlorar de andra respekt för dig?
5-6 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?

5

TROLL!

Ni möter 3 troll som spetsar pålar. De har staplat dem framför utgången.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
3-4 Hur sårar du någons känslor (ta bort tärning för relation)?
5-6 Hur känner du dig utstött?

6

DEMON!

Ni irriterar 1 demon när ni råkar sudda ut det pentagram hen ritar på golvet.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig svårt (ta bort tärningen för egenskap)?
3-4 Hur sviker du någon?
5-6 Varför förlorar de andra respekt för dig?

7

SPÖKE!

Ni överraskar 2 spöken som viskar och de verkar tro att ni tjuvlyssnat.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför blir ditt självförtroende sämre?
3-4 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
5-6 Varför tappar du hoppet? (ta bort tärningen för färdighet)?

8

MAGIKER!

Ni överumplar 1 magiker som tappar ned något i kitteln hen brygger något i.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur känner du dig utstött?
3-4 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?
5-6 Varför tänker du om (ta bort tärning för erfarenhet)?

9

ZOMBIES!

Ni distraherar 8 zombies som tvättar fångkedjor. Några fångar lyckas rymma.

Lyckas+ (t6)
1-2 Vad säger du som du ångrar sen?
3-4 Hur sårar du någons känslor (ta bort tärningen för relation)?
5-6 Varför känner du dig värdelös?

10

VÄTTAR!

Ni irriterar 6 vättar som bandagerar varandra. Medicinen spills ut.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig svårt (ta bort tärningen för egenskap)?
3-4 Hur känner du dig utstött?
5-6 Varför förlorar de andra respekt för dig?

J

VÄTTAR!

Ni väcker 4 vättar som sover. De kräver alla olika nattningar.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför blir ditt självförtroende sämre?
3-4 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
5-6 Hur sviker du någon (ta bort tärningen för relation)?

Q

SKELETT!

Ni avbryter 4 skelett som inventerar kroksablar. De tappar räkningen.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tänker du om (ta bort tärning för erfarenhet)?
3-4 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?
5-6 Hur sviker du någon?

K

SKELETT!

Ni besvärar 7 skelett som putsar Häxdrottningens tron. Den repas.

Lyckas+ (t6)
1-2 Vad gör du som du ångrar sen?
3-4 Varför tappar du hoppet? (ta bort tärningen för färdighet)?
5-6 Varför känner du dig värdelös?

A

JÄTTESPINDEL!

Ni avbryter 1 jättespindel som matar sina ungar i nät över utgången.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tappar du självförtroendet?
3-4 Hur sårar du någons känslor (ta bort tärningen för relation)?
5-6 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?

2

STUP!

Ett bottenlöst stup blockerar vägen framåt.

Lyckas+ (t6)
1-2 Vad tappar du (ta bort tärningen för föremål)?
3-4 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?
5-6 Vad säger du som du ångrar sen?

3

RAS!

Ett stenras blockerar vägen framåt.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tappar du hoppet?
3-4 Vad går sönder (ta bort tärningen för föremål)?
5-6 Varför litar de andra mindre på dig nu?

4

MÖRKER!

Ett kraftigt tvärdrag släcker era facklor.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför tror du att de andra hatar dig?
3-4 Vad gör dig obeskrivligt rädd?
5-6 Hur skadar du dig svårt (ta bort tärningen för egenskap)?

5

TOMT RUM!

Endast spår av något slags stormöte återstår.

6

TOMT RUM!

En öde matsal med bänkar och långbord.

7

FÄLLA!

En fallucka öppnar sig plötsligt under dig.

Lyckas+ (t6)
1-2 Varför känner du sig utstött?
3-4 Hur skadar du dig lätt men förödmjukande?
5-6 Vad tappar du (ta bort tärningen för föremål)?

8

FÄLLA!

Pilar skjuts plötsligt ur väggen mot dig.

Lyckas+ (t6)
1-2 Vad går sönder (ta bort tärningen för föremål)?
3-4 Varför känner du dig värdelös?
5-6 Hur sviker du någon?

9

SKATTKISTA!

Du hittar en magisk dryck.

Drick och få tillbaka en av dina tärningar.

Placera den vid vilken Krycka du vill på ditt karaktärsblad.

10

SKATTKISTA!

Du hittar något (bestäm själv) du kan muta en varelse i jordborgen med.

Ge mutan till en varelse du vill ta dig förbi och slå om din tärning en gång.

J

SKATTKISTA!

Föremål (bestäm själv) som skyddar mot Häxdrottningen.

Använd föremålet för att slå om din tärning i Tronrummet en gång.

Q

VATTEN!

En strid underjordisk ström blockerar vägen framåt.

Lyckas+ (t6)
1-2 Hur skadar du dig lätt men irriterande?
3-4 Varför vill du bara ge upp?
5-6 Vad tappar du (ta bort tärningen för föremål)?

Av
Rollspelskollektivet
Max Wallinder

Bidrag och utveckling
Samuel Kazimir Lowejko
Johan Fahlvik Thilander

Speltest
Samuel Kazimir Lowejko
Isabella Lowejko
Hampuz Thygesen
Johan Fahlvik Thilander

Utskrift är optimerad för A5-format

Lyssna på Fief när ni spelar.

